FORMULA 1

Podczas wyścigu dzięki znakomitemu systemowi kamer można dostosować widok na akcję do własnych wymagań, można też nagrać cały wyścig, aby potem w spokoju przeanalizować wszystkie błędy. Fanów symulacji może drażnić zarówno uproszczony model jazdy, jak i brak solidnego widoku z kokpitu – trzeba jednak uzmysłowić sobie, że ta FORMULA 1 nie jest symulacją i nie ma zamiaru nią być. Gra w trybie Multiplayer możliwa jest jedynie za pośrednictwem sieci lokalnej i dopuszcza jednocześnie 8 ścigających się ze sobą graczy na jednym torze.

FORMULA 1 prezentuje się znakomicie – patrząc jak bolid posłusznie reaguje na wszystkie działania, można doświadczyć prawdziwej orgii audio–wizualnej. Garść technicznych informacji. Wszystkie tory zostały wymodelowane na podstawie oficjalnych map dostępnych jedynie teamom F1, dzięki czemu zachowały proporcje rzeczywistych. Trasy mają długość od 3 do 7 kilometrów i składają się z jednocześnie renderowanych 90 tysięcy teksturowanych polygonów. Przy modelowaniu graficy posługiwali się zdjęciami i nagraniami video, dzięki czemu wszystko co w rzeczywistości znajduje się na trasie jest też i w grze. W podobny sposób postąpiono z pojazdami – deweloperom udostępniono zdjęcia, diagramy i nagrania video – nie dość, że każdy zachował swoje specyficzne cechy, to na swojej karoserii nosi wszystkie oficjalne reklamy sponsorów (oprócz alkoholu i papierosów).

Grafika prezentuje się znakomicie – ta gra to popis możliwości akceleratora 3DFX. Generowany w czasie rzeczywistym trójwymiarowy krajobraz zaskakuje bogactwem detali, szybkością i płynnością. Wszystko wyświetlane jest w rozdzielczości 640x480x32 tysiące kolorów, zaś animacja pomyka z prędkością 30 klatek na sekundę. Dzięki wysokiej rozdzielczości gra wygląda lepiej niż na PlayStation, a to duży sukces. O muzykę zatroszczyli się Steve Vai i Joe Satriani, których wymiatanie na gitarach doskonale uzupełnia się z szybkim przebiegiem rozgrywki. Można też włączyć komentatora – dostępnych jest sześć wersji językowych, w tym nawet japońska. Po angielsku mówi najsławniejszy komentator na wyspach – Murray Walker. Efekty dźwiękowe są takie, jakich można się spodziewać po grze traktującej o wyścigach F1 – nieustanny ryk silników i szorowanie kół o podłoże. Słowem – znakomita oprawa.

Jak już wspomniałem, w tej chwili w FORMULA 1 na PC mogą zagrać jedynie posiadacze akceleratora 3D z chipem 3DFX voodoo. PSYGNOSIS twierdzi, że wersja przeznaczona dla zwykłych komputerów PC nigdy się nie ukaże – gra straciłaby zbyt wiele w stosunku do wersji z PSX. Istnieje jednak możliwość, że firma zmieni zdanie i pojawi się wersja dla nieuzbrojonych PeCetów.

John Zabiyaka

Po niemal roku święcenia triumfów w Europie i USA na PlayStation (ponad milion sprzedanych egzemplarzy) firma PSYGNOSIS gotowa jest na podbój nowych rynków. Podczas gdy FORMULA 1 w wersji na PSX właśnie ukazała się w Japonii, lada dzień będzie można też zagrać w nią na PeCecie. Developerzy z PSYGNOSIS wydając grę zdecydowali się na bardzo odważny krok – aby zagrać w te nowoczesne wyścigi na PC, trzeba mieć dobry, markowy akcelerator 3D. Recenzowana przez nas wersja przeznaczona jest dla kart z chipem 3DFX voodoo (np. omawiana w tym numerze karta Monster 3D), niedługo pojawi się druga wersja gry kompatybilna z Direct 3D (Verite, Mystique). Trwają też prace nad konwersją WIPEOUT 2097, która pojawi się po wakacjach.

FORMULA 1 to zręcznościowa symulacja zawodów F1 – nie ma tu detali obecnych w F1GP2, jest za to czysta i skrępowana jedynie bandami radość z szybkiej jazdy. Wybierając spośród szeregu opcji Grand Prix Mode, gracz uczestniczy w całym sezonie i wszystkich wyścigach wchodzących w jego skład. Gra opiera się na sezonie 1995 – wszystko, co działo się w tym roku, jest obecne w grze (w 1995 r. do walki na 17 trasach stanęło 35 kierowców skupionych w 13 teamach).

Psygnosis

DYSTRYBUTOR PC – CD PROJEKT CENA: –PO
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95, 3DFX Min. P90, 16 MB RAM

OCENA: 8/10